

職務経歴書

項目	概要
名前	館裕紀
生年月日	1988/09/11
居住地	東京都



職務経歴

REALITY株式会社（2022/01～）

オンラインゲーミングプラットフォーム [Roblox](#) 上でプレイ可能なアクションゲーム開発

- プロジェクト規模
 - 約7名
- プロジェクト詳細
 - [Roblox Studio](#) + LuaでクライアントUI全般を対応
 - 初使用の開発環境と言語だったので、早急にキャッチアップを終わらせ、プロジェクト中盤から参加

バーチャルライブ配信アプリ [REALITY](#) 内でプレイ可能な [#REALITY 釣り部](#) の開発

最初期にUnityでプロトタイプの制作を行う。その後、開発中盤ごろから合流し、主にクライアントの各機能実装を担当。リリース後、運用フェーズ時にクライアントリードとして改修・保守を担当した

- プロジェクト規模
 - 5~10人 最大10名、運用時は5名ほど
- プロジェクト期間
 - 約1年
- プロジェクト詳細
 - UniRXを使用したクライアントサイドのUI実装
 - MVPパターンを用いた設計
 - 運用フェーズ時にリードエンジニアとして、PRのレビュー担当

株式会社WFS（2020/07～2021/12）

製薬会社の請負・外部のガジェット開発会社と共同で、アンガーマネジメントを目的とした、ヘルスケアネイティブアプリの開発

- プロジェクト規模
 - 5人前後
- プロジェクト期間
 - 約1年
- プロジェクト詳細

- Unity as a libraryを使用したネイティブアプリの開発
- 腕輪型のデバイスとのBluetooth LE 接続周りの実装
- 日記など各種機能の実装

LINE・FaceBookで動作するHTML5ゲームの開発

- プロジェクト規模
 - 平均3〜6人チームでの小規模開発
- プロジェクト詳細
 - 2週間〜3ヶ月ほどの開発期間でカジュアルゲームをいくつも作成していた
 - [Cocos Creator](#) + TypeScriptで開発
 - 設計は簡易的なDDDで保守しやすく、工数をかけすぎないことを意識して実装

グリー株式会社（2018/04 ~ 2020/06）

- cocos2dとTypeScriptを使用してwebゲーム開発を行う

株式会社スーパーアプリ（2014/04 ~ 2018/03）

- ブラウザゲームの開発・運営を行う
- クライアントエンジニアとしてUI周りを担当
- サポートでバックエンドのPHP部分を保守

株式会社ホームページショップ（2013/04 ~ 2013/10）

- webデザイナーとしてサイトのコーディング、バナー作成、wordpress保守、SEO対策などを行う

スキル

C#

- Unityから入る
- UniRxを用いてクライアントサイドの実装

TypeScript

- HTML5ゲーム開発で使用
- Promiseを用いた非同期処理の実装まで行う

PHP(5以降)

- バックエンドがPHPであることが多く、APIレスポンスを見て不足があれば調査・修正を行える

HTML・CSS・JavaScript

- CSSのセレクタを駆使して複雑なレイアウトを組める
- jQueryなどで要素に動きをつける

Python

- 興味があり独学中

Lua

- 案件で使う開発環境がLuaを採用しているので、3ヶ月前から触っている

Git,Docker,Jenkins

- 業務で使用

意欲・強み・今後のキャリアプラン

- 短い期間で試作・設計・実装を繰り返すことに慣れています
- 初めて触れる技術・開発環境を楽しんで取り入れます
- 丁寧なPRレビュー、積極的なナレッジ共有などを通じ、自分だけでなくプロジェクト全体のコード品質を向上させたい
- 長く運用しても破綻せず、大規模な拡張に耐えうる、わかりやすい設計と整理された実装を行いたい